CORPS À CORPS AVANCÉ

Attaque au corps à corps

Glissement	Appuyer longuement sur R (à distance)	Attaque de glissement rapide vers un ennemi éloigné.
Projection	R› R›	Catapulter un ennemi dans les airs pour une attaque aérienne.
Attaque brutale	R› + L› (à distance)	Attaque en avant assommant les ennemis.
Attaque ultime	R› + L› (corps à corps)	Combo dévastateur sur les ennemis rapprochés.
Furie	RB	Attaque au rayon dévastateur diminuant votre combomètre.

Corps à corps avancé

Glissement 2 en 1	Glissement + appuyer longuement sur R (nouvelle cible)	Glissement d'un ennemi à l'autre pour un bonus de vitesse, de dommage et de combomètre.
Projection 2 en 1	Glissement + R› R›	Glissement suivi d'une projection pour un bonus de hauteur et de combomètre.
Furie 2 en 1	Glissement + RB	Glissement suivi d'une furie (coût de combomètre réduit).
Attaque ultime 2 en 1	Glissement + L› + R›	Glissement suivi d'une attaque ultime pour un bonus de dommage et de combomètre.
Combat aérien	Projection + A + R	Attaquer les ennemis en l'air pour un bonus de combomètre.

ATTAQUES À DISTANCE / SPÉCIALES

Attaques à distance

Tirer	RT (R pour viser)	Appuyer longuement pour tirer avec une arme à distance.
Tir secondaire	LT (R pour viser)	Appuyer longuement pour utiliser le pistolet gauche, les grenades des fusils et les attaques spéciales des canons.
Projection revolver	RT ou LT (en l'air)	Tirer sur les ennemis en l'air pour un bonus de compteur de coups.
Cible à distance	Appuyer longuement sur RT + R› R›	Donner la priorité aux cibles aérienne en orientant rapidement R.

Mouvements spéciaux

Cri de guerre	Touche X	Activer / désactiver le cri de guerre (requiert le combomètre).
Araignée	Touche Y	Activer l'araignée.
Arme vivante	Appuyer sur L + R	Activer une attaque puissante avec l'arme vivante.

0608 Réf. n° X14-91046-01 FR

Microsoft game studios

XBOX 360 LIVE

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter www.xbox.com/support ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment , de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :

La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :

VIOLENCE | GROS MOTS | PEUR | TENEUR SEXUELLE | STUPÉFIANTS | DISCRIMINATION | JEU DE HASARD

Pour plus d'informations, rendez-vous sur http://www.pegi.info et pegionline.eu

SOMMAIRE

Des hommes et des machines 2
Des dieux parmi les hommes 2
Les Ases 3
Ennemis 6
Classes de guerrier 8
Arbre de compétence 9
Commandes de Too Human 10
Écran de jeu 12
Combat 14
Combat avancé 15
Matériel 16
Cyberespace 17
Multijoueur en ligne 18
Xbox LIVE 19
Support technique 21

DES HOMMES ET DES MACHINES

<<Rapport rédigé par Mîmir à la demande de Heimdall pour ODIN

Avant l'Aube des dieux, les redoutables machines régnaient sur notre planète dans le but d'éradiquer l'humanité.

Les hommes et les machines se sont affrontés sans relâche, à grands renforts d'armes antimatières et nucléaires, plongeant le monde dans un hiver de mille ans.

Désormais, l'humanité est au bord de l'extinction, et les derniers millions d'humains rescapés vivent au sein de l'enclave fortifiée de Midgard.

Quant aux machines vivantes, elles ont profité de l'hiver interminable pour prospérer. Cependant, l'humanité n'est pas seule. Elle prie les dieux tout puissants, les Ases, et honore le grand ODIN.

Ces prières ne restent pas sans réponse.

DES DIEUX PARMI LES HOMMES

En tant que protecteurs, il est de notre devoir de garantir la survie de l'humanité. Physiquement et mentalement renforcés par la cybernétique, nous sommes bien plus puissants que les mortels... Et ces derniers nous considèrent à juste titre comme des dieux.

Nous livrons un combat sans fin contre les enfants des Ymirs, les dangereuses machines à l'origine de cette horrible guerre. Par chance, les affrontements ont lieu loin du havre de Midgard, où la paix règne depuis des siècles.

Grâce à nos efforts, les enfants des Ymirs sont au cœur de la plupart des légendes et cauchemars. Tout comme les dieux qui les affrontent.

Fin du rapport>>

LES ASES

AESIR CORP

Comme tu viens à peine de retrouver la mémoire, Balder, commençons par les bases.

Je suis Mîmir, spécialiste en cryptage de données et d'informations des Ases. Je suis le dieu dont l'interminable « sainte » besogne est de transmettre tout notre savoir.

Je traîne dans les plus sombres recoins du cyberespace et je passe au crible les connaissances perdues, pour le bien de l'humanité et des Ases. Noble tâche, pas vrai ?

Mais assez parlé de moi. Passons aux autres membres de notre glorieuse élite. Tourne-toi vers le moniteur, merci...

BALDER

Tu te reconnais ? Sinon, Idunn aurait dû se pencher sur tes améliorations mnémoniques.

Tu es le plus jeune des Ases, et le fils préféré d'ODIN. Oui, même les dieux ont leurs favoris, que veux-tu. Tu es également le dieu préféré des humains. Concrètement, cela signifie que tu mérites l'hydromel qu'on te sert.

Beaucoup d'humains nous voient comme des êtres distants et égoïstes. Mais toi mon garçon, tu as plutôt la réputation d'avoir... les pieds sur terre, si je puis dire. Tu es également un guerrier chevronné dévoué à la cause des Ases, ce qui te rend assez populaire à Asgard.

Avant de poursuivre, permets-moi de te présenter mes condoléances pour ta femme. Sa mort me...

Non. Il est trop tôt pour évoquer ce genre de choses. Passons à la suite.

HEIMDALL

Le « gardien » des Ases. Dire qu'il a les pieds sur terre serait hors de propos.

Heimdall supervise toutes les opérations des Ases, et il surveille les préparatifs de chaque mission, ainsi que leur approvisionnement... Enfin ça, c'est la version officielle.

FREYJA

Une sagacité, une intelligence et des manières hors du commun dans le glorieux cyberespace.

Freyja est une adepte des voies d'Yggdrasil, l'Arbre-monde. Elle passe la plupart de son temps à communier avec les esprits du cyberespace, alors tâche de lui rendre visite lorsqu'elle est dans le monde matériel.

THOR

Le guerrier le plus vénéré des Ases, ton grand frère Thor. Il ne craint rien au combat. Armé de son marteau vivant Mjölnir, Thor combat les machines avec un tel acharnement que même ces créations dénuées d'âme ont fini par le craindre. Plus de 95 % de son corps a été remplacé par des technologies cybernétiques.

IDUNN

Cette femme remarquable est sans doute l'atout majeur des Ases : il s'agit de notre experte en cybernétique. La nanotechnologie et les améliorations moléculaires (les « pommes dorées d'Idunn ») ont rendu les Ases immortels et surhumains. Sans Idunn... Eh bien, pour citer un célèbre philosophe, les dieux seraient simplement « trop humains ».

TYR

Forgeron incontournable pour toutes les armes et armures des Ases, il entretient les centaines de milliers de variations de notre matériel de guerre.

Tyr représente la « vieille garde » des Ases. Les combats qu'il a livrés au fil des siècles sont entrés dans la légende, et son courage est sans égal.

ODIN

Le plus puissant des Ases, ODIN (ou « Organically Distributed Intelligence Network »), nous a créés à partir de chair et de cybernétique, et nous a insufflé le pouvoir des runes, sauvant ainsi l'humanité d'une mort certaine.

Ses deux corbeaux, Hugin et Munin, servent d'yeux au Père de tout. C'est à travers eux qu'il nous surveille.

ENNEMIS

LOKI

Bien qu'il soit techniquement rattaché aux Ases, son insubordination éhontée envers ODIN et son alliance contre nature avec les épouvantables machines font de Loki un ennemi plutôt qu'un allié. Il bénéficie de lourdes améliorations basées sur la technologie cybernétique géante.

HEL

La fille de Loki est l'administratrice de Helheim, la nécropole brumeuse où pourrissent les morts déshonorés. Cette brillante scientifique est victime d'un mal incurable qui lui ronge la chair, ainsi que du caractère blasphématoire de son père. Elle est dangereuse.

GOBELINS

Machines de guerre robotiques pouvant escalader les murs comme des araignées et subir des chutes vertigineuses sans aucun dommage, les gobelins constituent la plus grande portion des forces mécaniques.

ELFES NOIRS

Une machine de guerre agile que l'on trouve principalement dans les Forêts de Glace. Ils sont aussi mortels au corps à corps qu'au combat à distance et ont tendance à se servir des gobelins en combat rapproché.

TROLLS

Créatures imposantes capables de brandir des armes massives, leur grande puissance est inversement proportionnelle à leur intelligence. Vaincre un troll implique de détruire son armure et ses structures internes une par une.

CLASSES DE GUERRIER

Chaque classe de guerrier possède ses propres forces, faiblesses et compétences spéciales.

BERSERKER

Maître des dommages au corps à corps.
Peut accéder à un niveau de combo supplémentaire.
Peut tenir une arme de corps à corps dans chaque main.
Santé moins élevée.

CHAMPION

Un combattant équilibré.
Maître des attaques aériennes.
Maître des coups fatals.

DÉFENSEUR

Armure et santé plus élevées
Peut utiliser des boucliers.
Bénéficie de l'immunité choc.
Moins rapide. Dommages / portée des missiles diminués.

COMMANDO

Maître des armes à distance.
Maître en explosifs et meilleure capacité de munitions.
Dommages au corps à corps diminués.

INGÉNIEUR BIO

Peut rétablir sa santé et celle des alliés.
Dommages au corps à corps et des missiles diminués.

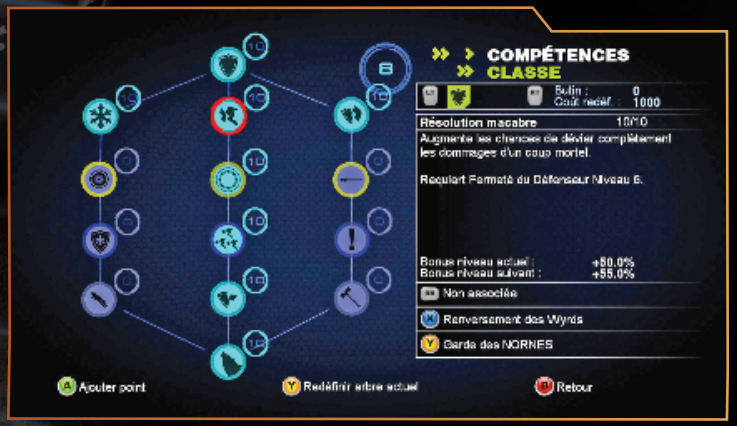
ARBRE DE COMPÉTENCE

LES COMPÉTENCES

Démarrant au niveau 2, chaque niveau d'expérience gagné rapporte des points, servant à débloquer ou améliorer des pouvoirs spéciaux.

Pour assigner des Points de compétence, appuyez sur START puis sélectionnez Compétences pour accéder à l'arbre de compétence. Remarque : vous devrez remplir certaines conditions pour accéder à des pouvoirs de niveaux plus élevés. Au fil de votre progression, vous aurez aussi la possibilité d'améliorer soit vos pouvoirs cybernétiques (au prix de votre humanité), soit vos aptitudes humaines, via un arbre de compétence secondaire (appuyez sur RT pour accéder à l'arbre de compétence secondaire).

Certains pouvoirs seront automatiquement associés à une touche de la manette.



Les araignées sont associées à Y. Les cris de guerre sont associés à X, et les attaques à l'arme vivante s'activent en appuyant en même temps sur R et L.

Ces touches restent inactives jusqu'à ce que la capacité associée soit débloquée dans l'arbre de compétence.

Les compétences peuvent être réassignées à cet écran, en appuyant sur Y. Le coût pour redéfinir l'arbre de compétence s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran.

COMMANDES DE TOO HUMAN

Écran Matériel (BACK)

Tir avec le pistolet de gauche
Tir secondaire (armes à distance) (LT)

Activer / désactiver l'ATH
Activer / désactiver la barre de dommages

Déplacer Balder (L)

Attaque brutale / ultime (L + R)
Appuyer : arme vivante

Pause / menus (START)

Tir avec le pistolet de droite
Tir principal (armes à distance) (RT)

Furie (RB)

Déployer l'araignée (Y)

Roulade / Passer la cinématique (B)

Sauter (A)

Cri de guerre (X)

Attaque au corps à corps / orienter les attaques à distance (utiliser avec les gâchettes de gauche / droite)
Appuyer : rechargement manuel des armes à distance (R)

COMMANDES DE LA CAMÉRA

- (LB) Appuyer deux fois pour recentrer la caméra
- (LB) Appuyer longuement puis orienter (R) (caméra libre)
- Haut et bas : changer de caméra
- (R) Appuyer pour une vue rapprochée de Balder

ÉCRAN DE JEU

INDICATEUR D'ARME VIVANTE
Apparaît lorsque votre arme vivante est disponible.

BARRE D'EXPÉRIENCE
Quand vous battez des adversaires, elle se remplit jusqu'à ce que vous passiez au niveau suivant. Votre niveau actuel est affiché au-dessus de la barre d'expérience.

BARRE DE SANTÉ
Se vide quand vous subissez des dommages. Remplissez-la en ramassant des orbes de santé.

BARRE DE MUNITIONS
Affiche le type d'arme à distance et les munitions restantes.

COMBOMÈTRE
Cette jauge se remplit lorsque vous exécutez des attaques et des mouvements spéciaux. Lorsqu'il est totalement rempli, votre niveau de combo augmente : vos attaques de glissement sont plus rapides et vous gagnez un bonus d'expérience.

COMPTEUR DE COUPS
Réagit au temps et indique le nombre / la puissance des coups. Selon votre alignement (humain ou cybernétique), si vous enchaînez assez de coups, vous obtenez respectivement des bonus d'efficacité ou de dommages.

ICÔNE DE CLASSE

BARRE DE DOMMAGES
pour activer / désactiver. Affiche les dommages infligés aux adversaires.

ÉNERGIE ARAIGNÉE
Affiche l'utilisation et la régénération de l'énergie araignée.

COMBAT

CORPS À CORPS
Pour attaquer un ennemi proche, orientez (R) dans sa direction.

TIR
Pour attaquer des ennemis à distance, appuyez sur RT pour tirer avec votre pistolet principal ou votre fusil. Appuyez sur LT pour utiliser votre pistolet de gauche, ou lancer des grenades, missiles ou charges faisceau. Orientez (R) pour changer de cibles lors du tir.

GLISSEMENTS
Appuyez longuement sur (R) dans la direction d'un ennemi éloigné. Vous lui foncerez dessus pour lui asséner un coup puissant.

PROJECTION
Appuyez deux fois rapidement sur (R) pour effectuer une projection. La projection vous permet de catapulter un ennemi dans les airs et d'enchaîner si possible sur une attaque aérienne.

COMBAT AÉRIEN
Pour effectuer une attaque aérienne, appuyez sur (A), puis attaquez avec (R).

FURIES
Pour exécuter une furie, appuyez sur RB. Vous lancerez une attaque au rayon dévastateur. Les furies requièrent au moins un niveau au combomètre, chacune utilisant un niveau de combo.

NIVEAU DE COMBO
À mesure que vous infligez des dommages, votre combomètre se remplit (les mouvements spéciaux rapportent plus de combo). Lorsque le combomètre est rempli, votre niveau de combo augmente : vos attaques de glissement sont plus rapides, vos armes à distance tirent plus vite et vous gagnez un bonus d'expérience.

ATTAQUES BRUTALES
Pour effectuer une attaque brutale, orientez en même temps (R) et (L) en direction d'un ennemi trop éloigné pour le corps à corps. Vous lancerez une attaque en avant avec votre arme de corps à corps pour assommer la cible.

ATTAQUES ULTIMES
Orientez en même temps (R) et (L) en direction d'un ennemi assez proche pour le corps à corps afin d'effectuer une furie dévastatrice aux coups multiples.

COMBAT AVANCÉ

Beaucoup d'attaques peuvent être enchaînées, si vous les exécutez immédiatement les unes après les autres.

Le glissement est le meilleur exemple. Ci-dessous, Balder effectue un glissement en direction de l'ennemi A. Pour prolonger ce glissement, appuyez longuement sur (R) en direction de l'ennemi B tandis que Balder frappe l'ennemi A. Les attaques successives vous rapportent des bonus de dommage, de vitesse et remplissent rapidement le combomètre.

D'autres méthodes 2 en 1 sont possibles :

Projection 2 en 1	Lors d'un glissement, appuyez deux fois rapidement sur (R) pour enchaîner sur une projection. Vous lancerez l'ennemi plus haut et votre combomètre se remplira plus vite.
Furie 2 en 1	Lors d'un glissement, appuyez immédiatement sur RB pour enchaîner sur une furie qui consommera moins de combo.
Attaque ultime 2 en 1	Lors d'un glissement, orientez en même temps (R) et (L) dans la direction voulue pour enchaîner sur une attaque ultime.
Attaque aérienne	Effectuez une projection, puis sautez (A) et attaquez en orientant (R) dans la direction voulue.

MATÉRIEL

Vous trouverez des armes, des armures, des charmes, des runes et des plans sur les adversaires mis à terre, ou dans les anciennes cachettes et les obélisques. Pour évaluer, utiliser ou recycler votre matériel, appuyez sur START et sélectionnez Matériel. Naviguez d'une section à l'autre du menu Matériel avec LT et RT.

ARMES DE CORPS À CORPS

Vous trouverez de nombreuses armes de corps à corps tout au long de votre périple : des épées (dommages concentrés sur l'ennemi en face), des marteaux (rayon projection), des bâtons (attaques à 360 degrés), et des armes à tenir dans chaque main. Les armes à une main ont plus de chances d'aboutir sur un coup fatal. Les armes à deux mains provoquent plus de dommages, mais sont plus lentes.

ARMES À DISTANCE

Il existe trois types d'arme à distance : les pistolets (toujours un dans chaque main), les fusils (équipés de grenades), et de puissants canons (nécessitant certaines améliorations cybernétiques). Les armes à distance fonctionnent avec trois types de munition : balle, laser ou plasma. Remarque : plus un laser tire longtemps, plus il devient puissant.

ARMURE

Les parties d'armure disponibles sont : les casques, les brigandines, les gantelets, les jambières et les bottes. Les armures (et armes) sont sensibles aux dommages. Quand un objet a subi trop de dommages, il clignote en rouge. Remplacez ou réparez au plus vite le matériel endommagé.

CHARMES

Pour débloquer le pouvoir des charmes, vous devez le porter, accomplir la quête du charme, puis insérer les runes correspondantes. Les charmes vous confèrent des capacités aussi rares que précieuses. Prenez le temps de les acquérir et de les activer.

RUNES

Les runes améliorent vos armes et armures. Lorsqu'une rune est ajoutée à un objet, elle ne peut en aucun cas être retirée.

PLANS

Ces documents techniques vous permettent de fabriquer des objets puissants. Vous devez disposer d'un butin suffisant pour fabriquer l'objet.

PARAMÈTRES DU RECYCLAGE

Dans le menu Matériel, modifiez les paramètres d'auto-recyclage avec RB. Le mode intelligent recycle automatiquement l'objet le moins intéressant quand votre inventaire est plein. L'auto-recyclage peut être défini en fonction de la rareté de l'objet (du plus répandu au plus rare : gris, vert, bleu, violet, orange rouge). Tout matériel inférieur à la couleur sélectionnée sera immédiatement recyclé (rouge signifiant « tout »). Il est également possible de désactiver l'auto-recyclage.

CYBERESPACE

Les NORNES sont trois inséparables êtres mystérieux dominant le monde subtil des données, plus communément appelé cyberespace. Certains Ases peuvent s'y rendre en activant des points d'accès appelés « puits ». À proximité d'un puits, appuyez sur A pour entrer dans le cyberespace.

Dans le cyberespace, les NORNES vous transmettront des pouvoirs vous permettant d'ouvrir des portes verrouillées ou d'accéder à des trésors cachés (cependant, certaines énigmes requièrent des pouvoirs avancés) :

RT pousser LT soulever X invoquer le feu

MULTIJOUEUR EN LIGNE

Pour jouer en coop avec un ami en ligne, choisissez d'abord un personnage en sélectionnant Gestion des personnages à partir du menu principal. Ensuite, sélectionnez Multijoueur en ligne et choisissez l'une des trois options disponibles :

CRÉER UNE PARTIE

Pour démarrer une nouvelle partie multijoueur, choisissez un point de départ parmi les niveaux terminés lors d'une campagne, puis définissez le partage du butin et le type de créneau (partie publique ou privée).

- Les parties publiques sont ouvertes à tous les joueurs cherchant une partie.
- Les parties privées ne sont ouvertes qu'aux joueurs invités figurant sur votre liste d'amis ou de joueurs.

PARTIE RAPIDE

Lancez une recherche immédiate de la première partie disponible pour vous y connecter.

PARTIE PERSONNALISÉE

Cherchez des parties en fonction du niveau et du partage du butin.

NÉGOCE

Pour négocier des objets avec un joueur en ligne, rapprochez-vous de lui et appuyez sur BACK.

Une fois à l'écran Négoce, choisissez un créneau de négoce libre et appuyez sur A pour accéder à votre inventaire. Quand les objets à négocier ont été sélectionnés, appuyez sur pour afficher le bouton Négoce au centre de l'écran. Ensuite, appuyez sur A pour accepter la négoce.

XBOX LIVE

Avec Xbox LIVE®, jouez avec et contre qui vous voulez, quand vous le voulez et où que vous soyez. Créez votre profil (carte du joueur). Conversez avec vos amis. Téléchargez du contenu (programmes TV, bandes-annonces, films haute définition, contenu de jeu et jeux d'Arcade) sur le Marché Xbox LIVE. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Utilisez le service LIVE sur Xbox 360® et Windows®. Jouez, chattez et téléchargez depuis votre ordinateur et votre Xbox 360. Le service LIVE, c'est accéder depuis votre ordinateur et votre télévision à ce que vous voulez et aux gens que vous connaissez. Connectez-vous et rejoignez la révolution !

CONNEXION

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live.

CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils faciles et souples d'utilisation permettent aux parents et aux personnes responsables des enfants de décider à quels jeux vidéo les jeunes joueurs peuvent accéder selon la classification du contenu. Et désormais, le contrôle parental Xbox LIVE et le contrôle parental Windows Vista fonctionnent mieux ensemble. Vous pouvez restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Vous approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service LIVE. Et vous fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour davantage d'informations, veuillez consulter www.xbox.com/familysettings.

VOULEZ-VOUS EN SAVOIR PLUS SUR TOO HUMAN ?

Pour tout commentaire concernant le manuel de Too Human, ou pour toute suggestion d'article en ligne à propos de l'univers de Too Human, rendez-vous sur nos forums : www.xbox.com/toohuman. Votre participation nous aidera à développer nos services d'informations sur Too Human et à améliorer la lisibilité de nos prochains manuels.

SUPPORT TECHNIQUE

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Česká Republika	800 142365	
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Magyarország	06 80 018590	
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Polska	00 800 4411796	
Portugal	800 844 059	800 844 060
Россия	8 (800) 200-8001	
España	900 94 8952	900 94 8953
Saudi	800 8443 784	
Slovensko	0800 004 557	
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
South Africa	0800 991550	
UAE	800 0 441 1942	
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

***PSS** – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podpory produktov; Dział wsparcia technicznego produktu; Műszaki terméktámogatás; Služby produktovej podpory; Службы поддержки продуктов.

****TTY –**Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefoon; Teksttelefon; Tekstipuhelin; Τηλέφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

Pour plus d'informations, visitez notre site à l'adresse **www.xbox.com**

Les informations contenues dans ce document, y compris les références à des URL ou à d'autres sites Web Internet, peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Sauf mention contraire, les noms de sociétés, les organisations, les produits, les noms de domaines, les adresses e-mails, les logos, les personnes, les lieux et les événements décrits dans ce document sont fictifs et toute ressemblance à une société, une organisation, un produit, un nom de domaine, une adresse e-mail, un logo, une personne, un lieu ou un événement réels ne serait que pure coïncidence. Il incombe à l'utilisateur de respecter toutes les lois applicables en matière de droits d'auteur. Sans limitation des droits issus des droits d'auteur, aucune partie de ce document ne peut être reproduite, stockée ou incluse dans un système de récupération de données, voire transmise à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre) sans l'autorisation expresse et écrite de Microsoft Corporation.

Les produits mentionnés dans ce document peuvent faire l'objet de brevets, de dépôts de brevets en cours, de marques, de droits d'auteur ou d'autres droits de propriété intellectuelle et industrielle de Microsoft. Sauf stipulation expresse contraire d'un contrat de licence écrit de Microsoft, la remise de ce document n'a pas pour effet de vous concéder une licence sur ces brevets, marques, droits d'auteur ou autres droits de propriété intellectuelle.

Les noms de sociétés et de produits mentionnés dans ce document appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

La copie, l'ingénierie à rebours, la transmission, la présentation en public, la location, la facturation de l'utilisation ainsi que le contournement de la protection contre la copie sont strictement interdits.

© 2008 Microsoft Corporation.Tous droits réservés. Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft.

© 2008 Silicon Knights, Inc. Tous droits réservés. Silicon Knights, le logo Silicon Knights, TH, le logo TH, et Too Human sont des marques de Silicon Knights, Inc. Toute reproduction et/ou création dérivée de Too Human est interdite sans le consentement écrit préalable de Silicon Knights.

Powered by Wwise® audio pipeline solution

WWW.XBOX.COM/TOOHUMAN